

Nº 19 1993
100 ptas.
CANARIAS 115 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
UN POSTER DE EPOCA: THE MAGICAL QUEST Y SUPER GHOULS´N GHOSTS
SHINOBI II
¡VENGANZA NINJA!
Y DISFRUTA CON:
MANIAC MANSION
INDIANA JONES
LEMMINGS
OUT RUN EUROPA
THE MAGICAL QUEST
BUSCANDO A PLUTO DESESPERADAMENTE
The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE
LICENSED BY Nintendo
CAPCOM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
8 414090 101943
00019
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

PILOTWINGS
La más exclusiva escuela de vuelo te mostrará el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios en tres dimensiones.





MAGIC SWORD
Lucha en los 50 niveles del castillo tenebroso contra el malvado Black Orb. Sólo tú y tu Espada Mágica podréis derrotarle.





PARODIUS
Todo un mundo de fantasía se abre ante tus ojos en un juego lleno de color y de buenos y malos de risa.





EXHAUST HEAT
Vive la más emocionante carrera de F-1 en 3-D: 15 vertiginosos circuitos te esperan en este apasionante cartucho. Podrás construir tu propio coche: la carrocería, el motor, las ruedas y los alerones serán los que tú elijas. Escoge bien y vencerás en el Grand Prix.



SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un clásico llevado al tope de jugabilidad: armas, escudos, armaduras…
La mejor versión que hayas visto jamás, con desplazamientos de terreno, muertos vivientes, macro arsenales de calaveras, ¡y hasta una ola gigante!

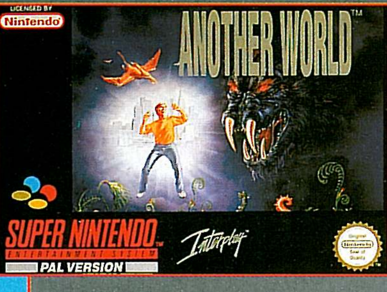


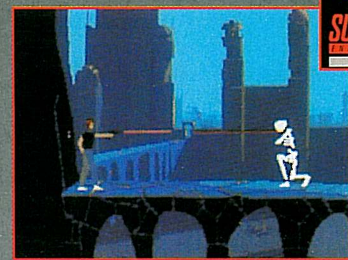
THE MAGICAL QUEST; STARRING MICKEY MOUSE
¡Pluto ha desaparecido! Explora 6 mágicos mundos en su busca y disfruta de toda una aventura en dibujos animados.





ANOTHER WORLD
Gráficos con efectos cinematográficos y efectos de sonido digitalizados. ¡Una auténtica película en tu Super Nintendo!





BART'S NIGHTMARE
¿Te imaginas al pobre Bart Simpson intentando recuperar 8 hojas de sus deberes en una horripilante pesadilla? Bien, pues eso es Bart's Nightmare. Si Bart no consigue reunir todos sus deberes en 8 horrorosos niveles antes de despertarse, recibirá la bronca de su maestra… una vez más. ¡Vaya pesadilla!





BEST OF THE BEST
Combate contra 15 Kickboxers por el campeonato del mundo de Full Contact. Elige tus propias llaves en el mejor simulador de lucha para tu Super Nintendo.

SUPER MARIO KART
La más divertida carrera de Karts que hayas podido imaginar jamás, está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Puedes competir contra Mario, Luigi, la Princesa Daisy, Koopa, la Seta o Bowser.

AXELAY
El Chip MD-7 al servicio del matamarcianos. Gráficos impresionantes en una batalla espacial única para tu Super Nintendo.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

CID FCA!





WORLD LEAGUE BASKETBALL
Toda la emoción del baloncesto en un fantástico juego con gráficos digitalizados y rotaciones de 360° en modo 7.

PRINCE OF PERSIA
20 fases, terroríficas trampas, mortales enemigos, una banda sonora impresionante y la mejor de las animaciones en un solo juego. ¿Qué más quieres?





STREET FIGHTER II
¡Alucinante!, 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho. Street Fighter II para Super Nintendo, es el videojuego que no puedes dejar escapar, idéntico a la máquina recreativa. 8 jugadores para un título que sólo podrá conseguir uno; la lucha será dura, pero si dominas tu mando de control con sabiduría, puede que incluso salgas con vida.

SUPER STAR WARS
Unico, fantástico, increíble... Super Stars Wars, un nuevo bombazo para tu Super Nintendo.

BATTLE CLASH
En el siglo XXI, el único entretenimiento posible es el Battle Game. Acepta el desafío y derrota a los más impresionantes STS.
Sólo para tu NINTENDO SCOPE.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®

SUMARIO

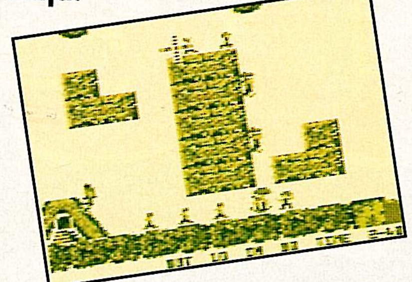
Año 2 Número 19

Secciones

THE MAGICAL QUEST Pág. 8
Mickey luchará a tope por localizar al simpático Pluto.



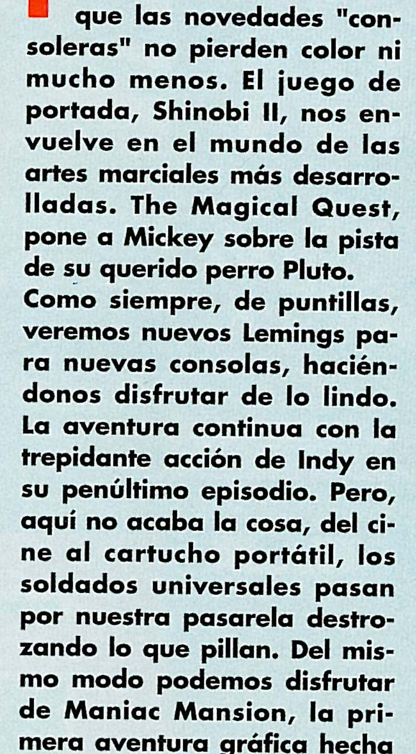
SHINOBI II Pág. 12
Pon a prueba toda tu habilidad y valor de ninja.



LEMMINGS Pág. 16
No es que hayan vuelto, es que nunca se fueron.



INDIANA JONES (Action Game) Pág. 18
Esta vez Indy viene más preparado que nunca.



Finalizando el mes de Enero, nos damos cuenta de que las novedades "consoleras" no pierden color ni mucho menos. El juego de portada, Shinobi II, nos envuelve en el mundo de las artes marciales más desarrolladas. The Magical Quest, pone a Mickey sobre la pista de su querido perro Pluto. Como siempre, de puntillas, veremos nuevos Lemings para nuevas consolas, haciéndonos disfrutar de lo lindo. La aventura continua con la trepidante acción de Indy en su penúltimo episodio. Pero, aquí no acaba la cosa, del cine al cartucho portátil, los soldados universales pasan por nuestra pasarela destrozando lo que pillan. Del mismo modo podemos disfrutar de Maniac Mansion, la primera aventura gráfica hecha realidad. Acabamos con Out of Europa una alocada carrera a bordo de sensacionales vehículos y Kirby's Dream Land, héroe donde los halla. ¡Vaya semana de juegos!



MANIAC MANSION Pág. 32
La aventura gráfica está ya disponible en tu consola.

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S. A., Madrid.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain II, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).
El precio de Canarias es mayor debido a sobretasas aéreas.

AVALANCHA DE TITULOS SEGA

Con la llegada del año nuevo SEGA parece dispuesta a inundar de títulos el mercado español. Para que os hagáis una idea, para Mega Drive aparecerán Rolling Thunder 2, Chakan, Road Rash II, Shinobi III Return of the Ninja Master, Atomic Runner, Side Pocket, Super Fantasy Zone, Grandslam y Two Crude Dudes.

Game Gear, por su parte, verá aumentadas sus filas con versiones de cartuchos ya aparecidos para sus hermanas mayores como Chakan, Ariel La Sirenita y Talespin.

Mientras, para Master System, léase la "ochobitera", harán acto de presencia Home Alone y World Cup'93.

Como noticia especial, y dedicada a todos aquellos forofos de las máquinas callejeras, decir que por fin, allá por Mayo, hará acto de presencia "Street Fighter II Champion Edition" para **Mega Drive. No comment plus.**

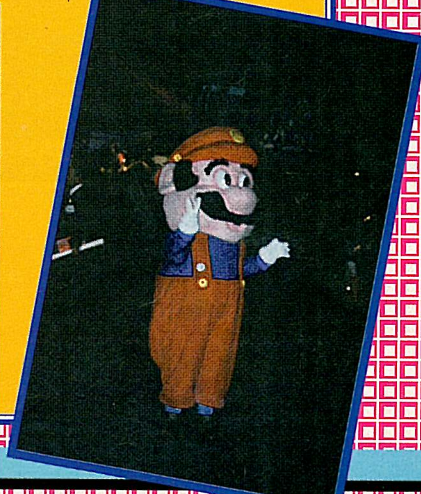
LAS VEGAS

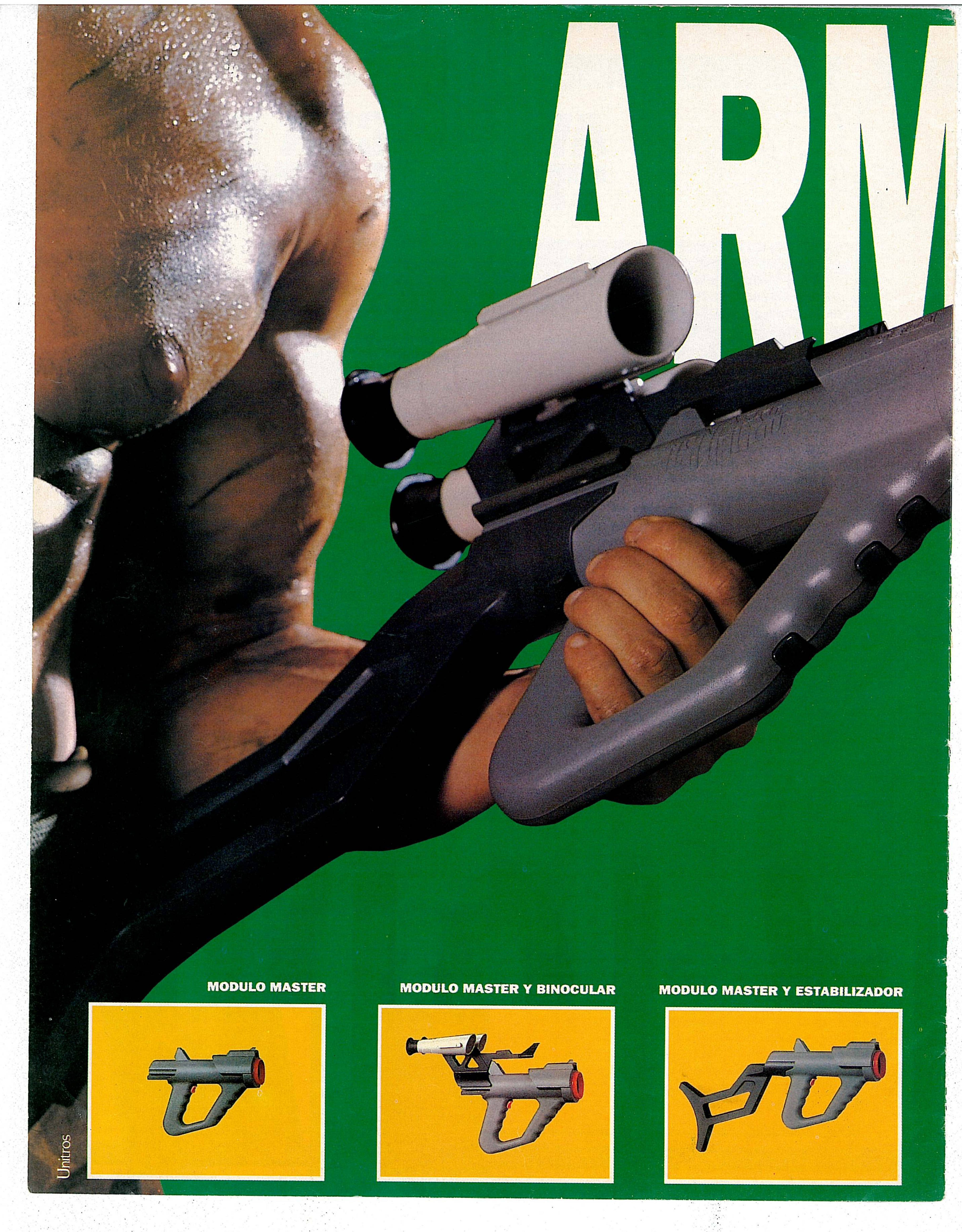
CENTRO MUNDIAL DE LOS VIDEOJUEGOS



Entre los días 7 y 10 de Enero se celebró la feria de Las Vegas, C.E.S., donde todas las compañías presentaron sus productos y proyectos de cara a este año 93. Allí pudimos descubrir lo último en videojuegos y tecnología consolera. Un sólo dato: Starfox, el primer cartucho de Super Nintendo que utiliza un revolucionario chip que "permite procesar a gran velocidad imágenes en 3D realizadas con polígonos". De todas maneras esto es una pequeña muestra que esperamos ampliar próximamente...







ARM
MODULO MASTER
MODULO MASTER Y BINOCULAR
MODULO MASTER Y ESTABILIZADOR
Unitros

LA TOTAL

Menacer

Potencia de juego en la máxima pasada. El arma definitiva para el control total de todo lo que se mueva. ¡Aprieta el gatillo!. El MENACER está cargado. Un bazoka de precisión que gracias a sus tres componentes, te permite jugar de siete formas distintas. La capacidad ofensiva de tu enemigo es la medida a tomar. Tus posibilidades son muchas: disparo masivo, rayos laser, control absoluto en 180°, ráfagas de ametralladoras, visor de precisión doble visión... y con los tres módulos. ¡Triple acción!. Armate hasta los dientes. MENACER escupirá fuego a la velocidad que quieras.

Quien tiene un MENACER... tiene un amigo. ¡No te fallará!.

Entra en combate con los siete juegos totales que acompañan al MENACER:

1.- Flying Edge
2.- Space Station Defender
3.- Ready Aim Tomatoes
4.- Whackball
5.- Rockman's Zone
6.- Pest Control
7.- Frontline

TU MEGA DRIVE ENTRA EN COMBATE

SEGA

THE MAGICAL QUEST

OK Pasarela:
THE MAGICAL QUEST
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Capcom.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Fases: 6.



Era verano. Las hojas caían alegres y los animales del campo refunfuñaban grotescamente cuando Pluto se alejó de Mickey en busca de una pelota y se internó en un remoto bosque encantado...







MICKEY MOUSE EN BUSCA DEL PLUTO PERDIDO

LA BUSQUEDA MAGICA...

Como antes había comentado era un día de verano cuando Goofy, Donald, Mickey y Pluto jugaban a la pelota. Uno se la tiraba a otro, simplemente, hasta que decidieron ver quién era capaz de lanzarla más lejos.

Las apuestas no se hicieron esperar y en uno de esos lanzamientos Mickey batió todas las marcas con una pelota que se perdió entre las copas de los árboles de un bosque encantado. Pluto, como buen perro, no dudó en salir tras la esfera mientras Mickey alardeaba, sin darse cuenta, junto con Donald y Goofy.

Mickey, que para esto de las aventuras ya está muy curtido, y tras ver que su perrillo no aparecía, llegó a una conclusión: Pluto ha sido secuestrado y llevado a un castillo perdido... ¡¡¡he de encontrarle!!!

PROTAGONISTA MICKEY MOUSE

Efectivamente, a lo largo del juego, el único personaje de la factoría Disney del que tendremos que manejar sus destinos será, sin duda, este ratón negruzco de orejas extremadamente redondeadas. Pero para esta aventura, nuestro colega no ha querido perderse la ocasión de usar, furtivamente, todas las armas que tiene a su alcance.

Como buena estrella del "star-system" hollywoodiense, Mickey ha sido mimado al máximo para poder llegar hasta el castillo del tal Pete (ya famoso en Disney-aventuras consoleras como "Quackshot") sin rasguño o herida alguna.

Exactamente serán seis las fases que tendremos que recorrer para llegar hasta el final. Seis fases totalmente factibles que transcurren entre pesadillas de varias clases con bosques encantados, acantilados profundísimos, icebergs de hielo seco, grutas volcánicas, alturas pajarescas y castillos puntiagudos repletos de enemigos.

De todas las maneras, los

LOS DISFRACES DEL RATON DISNEY

A lo largo del juego nuestro ratón preferido podrá ponerse y cambiar, una serie de disfraces totalmente originales.

Estos son el de **Mago**, **Escalador** y **Bombero**. Estos disfraces, que deberá conjugar a lo largo de la aventura, poseen distintas habilidades.

Con el **mago** podrá lanzar hechizos, saltar sobre los enemigos y, realmente, poco más. Con el **bombero** la cosa se reduce a una manguera llena de agua que tanto apagará fuegos como congelará utilísimos pasillos aéreos para acceder, en la fase de hielo, a vidas extras o derivados. El **escalador**, finalmente, y como la palabra indica, podrá escalar o balancearse con su gancho sobre alturas de verdadero vértigo.












obstáculos no se paran aquí y a lo largo del juego nuestro querido consolega, léase Pete, nos va a obsequiar con una serie de obstáculos totalmente anamórficos en un contínuo gotear de opciones, saltos e ítems de doble filo. Este juego es así, una cascada de acontecimientos contínuos que tendréis que controlar si queréis llegar hasta su final.

De todas las maneras no tendréis que preocuparos mucho por que Mickey podrá utilizar, a medida que avanza, una serie de disfraces totalmente revolucionarios, ya vistos en algunas de sus películas más famosas, y que os ofrecerán la posibilidad, de vez en cuando, de cambiar vuestras armas y habilidades. Este punto, el de los disfraces, es muy importante, porque salvo en algunas fases en las que el disfraz a utilizar quedará claro desde un principio, en otras la cosa no estará tan fácil y dependiendo de los obstáculos que nos encontremos deberemos usar uno u otro.

VALORANDO...

"The Magical Quest" es un juego que destaca por muchas razones. Para empezar merecería la pena echar un ojo a sus imágenes, sus gráficos, para ver que se trata de uno de los cartuchos con más y







GRAN PETE

SEIS FASES Y UN PETE



TREETOPS



FIRE GROTTO



SNOWY VALLEY



DARK FOREST



PETE'S PEAK



PETE'S CASTLE

CAJAS DE TESOROS

Este bonito diseño, inspirado en la efigie de Mickey, y poseedor de una argolla de la que podremos tirar ofrecerá numerosas y jugosas reliquias que pueden desde dar un corazón más, renovar toda la energía o el marcador de puntos en un encender y



La variedad gráfica y el poder de sus escenarios convierten a Magical Quest en uno de los juegos mejor elaborados para la Super Nintendo.











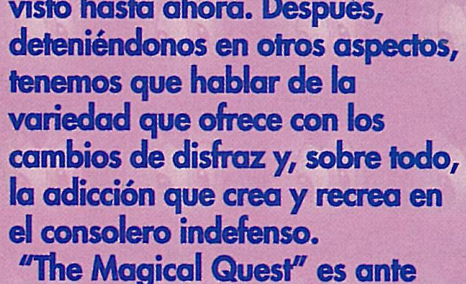
mejor colorido de cuantos hemos visto hasta ahora. Después, deteniéndonos en otros aspectos, tenemos que hablar de la variedad que ofrece con los cambios de disfraz y, sobre todo, la adicción que crea y recrea en el consolero indefenso.

"The Magical Quest" es ante todo una máquina de adicción y, en consecuencia, de jugabilidad contenida. Por su fácil manejo, los escenarios que ofrece, la precisión de los movimientos y todo un cúmulo de virtudes que coincidirían, indudablemente, con casi todos los aspectos del programa.

Capcom, facedora de "Street Fighter II" y "Super Ghouls'n Ghosts", entre otros, ha vuelto a dar en el clavo de la sensatez consolera con este título totalmente animado y diversor.

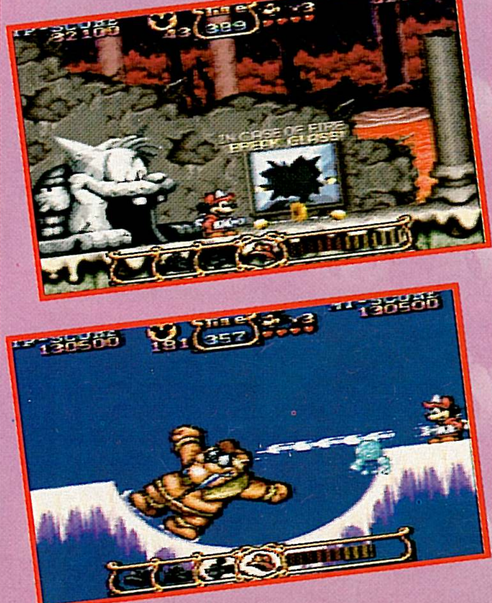
Bueno y, ante todo, bonito.

J.L. "SKYWALKER"









Mickey se deberá deslizar a través de mundos incongruentes e indefinidos, pero tan arriesgados como divertidos. Pluto está allí, en algún lugar de este laberinto encantado.





OK Pasarela:
SHINOBI II, THE SILENT FURY
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
Fases: 5

SHINOBI II THE SILENT FURY

SEGUNDA PARTE DE UN CLASICO

Las aventuras de Joe Musashi, el Ninja Rojo, comenzaron en Shinobi. Ahora deberá rescatar los secretos de los Cristales Elementales para impedir que los ninjas negros utilicen sus poderes para dominar el mundo.







¡TERROR TECHNO!

La escuela Oboro de ninjas se encargaron durante años de la custodia de los cuatro Cristales elementales, porque cada uno contiene un poder vital: agua, aire, fuego y tierra.
Ahora la Ninja Negra se ha encargado de robarlos y la única persona capaz de hacerle frente es Joe Musashi, un bravo guerrero ninja. La misión será rescatar los cristales y devolver la tranquilidad a Neo-ciudad.

LOS CINCO ESCENARIOS

El mapa se compone de cinco escenarios diferentes: la ciudad con los edificios, en ellos se encuentra oculto el cristal amarillo, el castillo, donde está el cristal de color rosa, el desfiladero donde tendrás que evitar a los guerreros Techno, la fábrica que oculta en su laberinto de tuberías el cristal verde y, por último, la base enemiga donde está el cuarto

cristal y el final de la aventura.
Joe Musashi puede saltar, romper objetos y golpear a sus enemigos. Cuando avanzas por los diferentes recorridos, aparecen canastas que son suministros de los guerreros Techno, pero tú puedes utilizarlas si quieres para mejorar tus condiciones.
Puedes recoger corazones, bombas que explotan contra tí, Ninjuntsu que aumentan tu potencia, varias vidas extra. También hay teletransportadores que puedes utilizar para moverte de un lado a otro.
Antes de pasar de cada nivel, tienes que enfrentarte al guardián de cada fase, que protege a un ninja cautivo.

LOS NINJAS CAUTIVOS

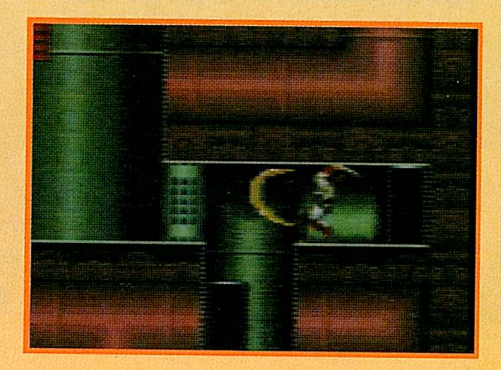
Eres el orgullo de la escuela Oboro de Nijas y tu primera misión será rescatar a tus otros compañeros cautivos de la malvada Ninja Negra. A medida que vayas rescatando a tus compañeros, se irán incorporando a tu equipo y poniendo sus habilidades Ninja a tu servicio.
El Ninja Azul es el maestro del elemento del Aire. Cuando gira a gran velocidad se transforma en un tornado humano que da vueltas en cualquier dirección.
Sus armas son la cadena y la daga, además del remolino de efecto devastador.
El Ninja Amarillo es capaz de andar sobre el agua (como en las películas). Crea a su alrededor cortinas de relámpagos para protegerse momentáneamente. Su arma favorita son las estrellas voladoras que regresan a su lanzador haciendo un efecto parecido al de un boomerang. Son armas de medio alcance.
El Ninja Rosa representa el elemento más agresivo, el fuego. Su pericia en el manejo de los explosivos es muy grande. En condiciones normales arroja bombas de corto alcance contra sus enemigos, y su ninjutsu es una bola de fuego que ilumina las pantallas oscuras como si de una bengala se tratara.
El ninja verde es el último compañero que deberás liberar antes de recoger los cristales. Su elemento es la tierra y utiliza el martillo-moto para causar terremotos con los que desestabiliza a sus enemigos y rompe las barreras.

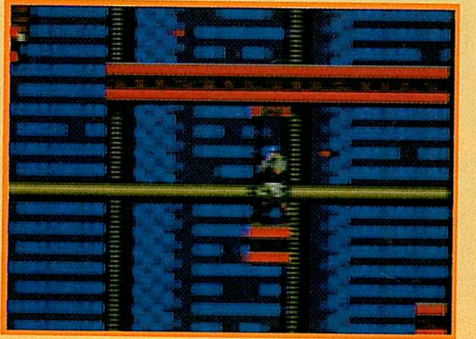
LOS ITEMS

En los diferentes escenarios que vas recorriendo encontrarás canastas llenas de objetos útiles que han sido dejadas ahí para



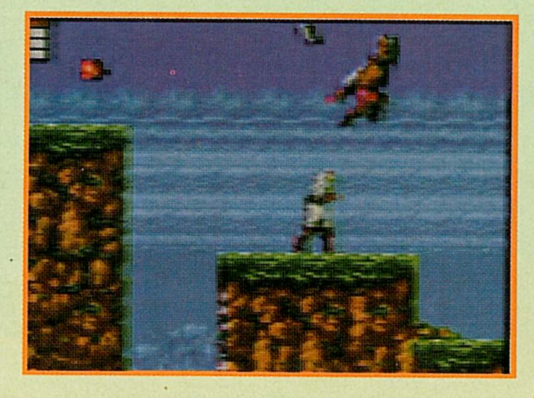






Joe Musashi debe utilizar todas aquellas técnicas que conoce a la perfección, aplicándolas sobre la anatomía de cada uno de los ninjas negros. Su misión fundamental es recuperar los cristales elementales y de paso, devolver la tranquilidad que proporciona la justicia a Neo-ciudad.







los guerreros Techno. Sin embargo, como estás en guerra con ellos lo mejor será que las cojas para tu uso personal.

Los diferentes objetos son:

- **Corazón**. Incrementa tu nivel de energía en dos unidades.
- **Ninjutsu**. Aumenta en uno el suministro de puntos mágicos. El máximo que puedes recolectar es 9. Cuantos más tengas mayor será tu poder.
- **Bomba**. Es una trampa de los guerreros Tecno. Las dejan en las cestas para acabar contigo. Cuando veas una de ellas, aléjate rápidamente pues estallan a los pocos segundos.
- **1UP**. Como ya os habréis imaginado, te proporciona una vida extra. Bienvenida sea, claro.
- **Aumento de potencia**. Hay muchos menos de los que hubiera desear. Añade dos unidades en el medidor de potencia.
- **Telentransportadores ninjutsu**. Te llevan al sitio donde se encuentra el artículo que recojes. En algunas ocasiones son bastante útiles.



BUENAS VIBRACIONES

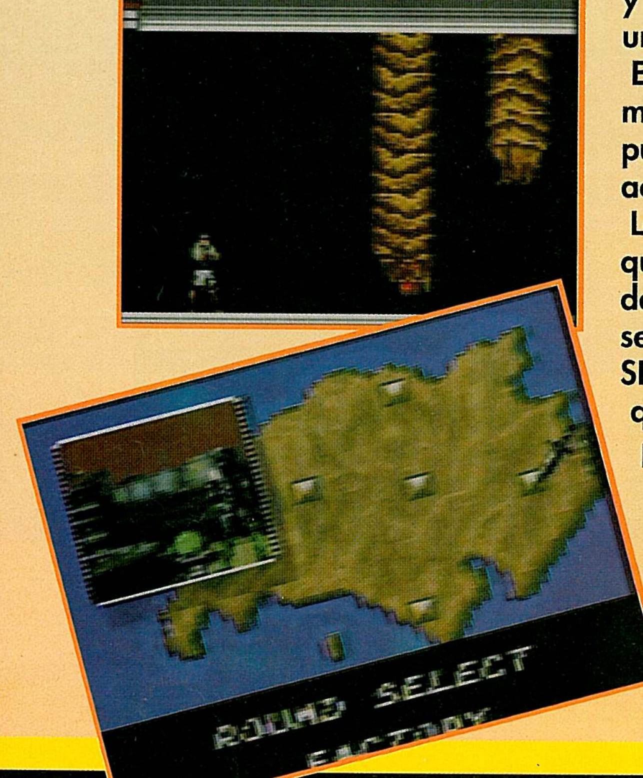
Son las que me ha transmitido este juego. El scroll de la pantalla en todas direcciones está ejecutado a la perfección y los movimientos del guerrero ninja son suaves y convincentes.

Los sonidos, sin ser nada del otro mundo, cumplen perfectamente con su cometido y la ambientación es perfecta. En todo momento uno tiene la sensación de que hay enemigos escondidos detrás de cada caja y no te puedes descuidar ni por un instante.

Esa característica es quizás la más relevante del juego, el punto de equilibrio entre la acción trepidante y la aventura.

Los autores de este juego han querido romper con el dicho ese de "nunca segundas partes..." y seguro que lo han conseguido. SHINOBI II es la confirmación de que va a haber tercera parte, porque cuando uno se queda con tan buen sabor de boca es lo menos que se puede hacer.

M.L."THE JOKER".





La franca movilidad del protagonista, le permite direccionar sus continuos mandobles allá donde ponga el ojo. La fiabilidad gráfica, hace el resto.

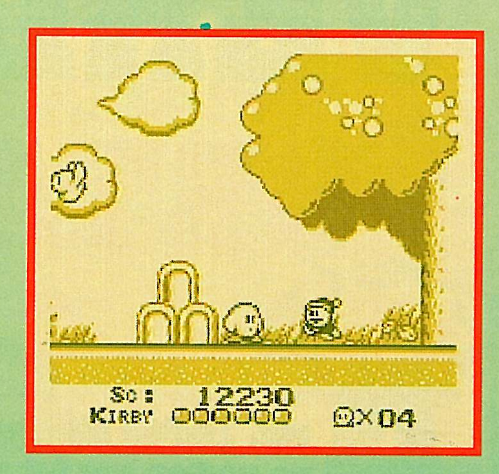


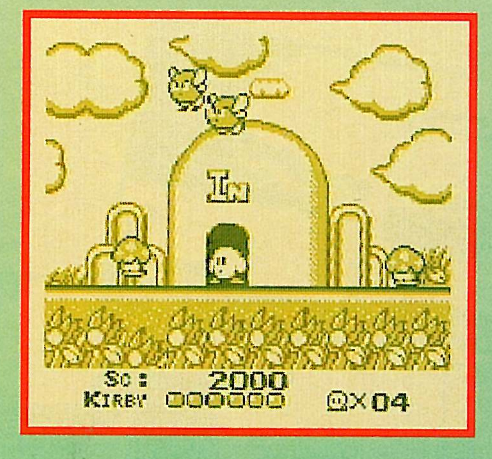
OK Pasarela: Kirby's Dream Land
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Nintendo.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 4.Niveles: 5.

KIRBY'S DREAM LAND

¡NO TRAGUES MAS!

Otra vez alguien ha tenido la feliz idea de fastidiar a los habitantes de Dream Land. No podía ser otro que el hambriento rey Dedede, ¡dita sea! Menos mal que Kirby no está por la labor de soportar ni un día más las injusticias del malvado monarca y ya se ha lanzado al rescate de las estrellas centelleantes.





Los inquilinos más habituales de Dream Land se encontraban asustados ante los retortijones de tripas que notaban desde la maléfica visita del rey Dedede.
Confiaban en Kirby, al fin y a la postre era el único capacitado para salvarlos de una muerte segura. Había llegado el momento de recuperar toda la comida y el más preciado tesoro, las estrellas centelleantes, famosas en el mundo entero.

SOPLA Y RESOPLA

Kirby deberá demostrar al rey Dedede, que es el candidato ideal para recuperar todo aquello que en su día le robase en Dream Land. Tiene cinco niveles dónde se encontrará a todo tipo de seres de características no muy recomendables que tratarán de impedir que recoja ningún fruto de sus propósitos. Aquí hay enemigos de todas las calañas, jefes e incluso mini-jefes que te estarán esperando cada vez que creas que el nivel ha finalizado. No todo iba a ser malo ya que nuestro héroe es una especie de nube con un insaciable ansia de comerse el mundo.
Una leve aspiración y los personajillos más cercanos se verán engullidos por Kyrby. Si a otro se le ocurre acercarse mientras hace la digestión, un resoplido le pondrá en antecedentes de contra quién se la están jugando. Además vuela, flota, corre y salta como nadie. Si el rey Dedede, pensó en algún momento que aquella gente se iba a quedar de brazos cruzados, es obvio que se equivocaba de todas, todas.
¡Abróchate el cinturón de seguridad y disponte a vivir una super-aventura llena de peligros! Tu Game Boy brilla y centellea...

OTRO AIRE

«Kirby's Dream Land» es ante todo un juego original en la forma en que se suceden las situaciónes y en la peculiaridad de las funciones que posee el personaje. Música pegadiza, buenos gráficos y una enrollante adicción le darán otro aire a tu portátil. Si quierés ayudar a recuperar las estrellas centelleantes de Dream land, aquí tienes tu cartucho y la consola, ¡demuéstralo! .

F.J. "Comet Tronner"



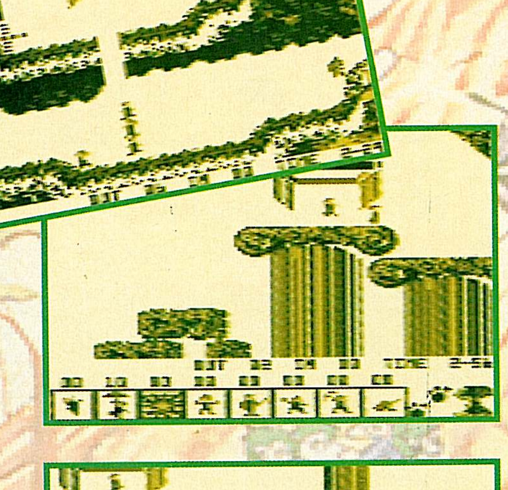


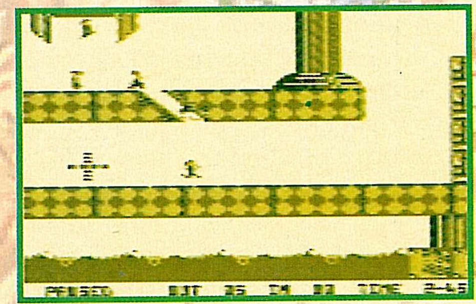
OK Pasarela: LEMMINGS
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Psygnosis.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 20. Niveles: 200

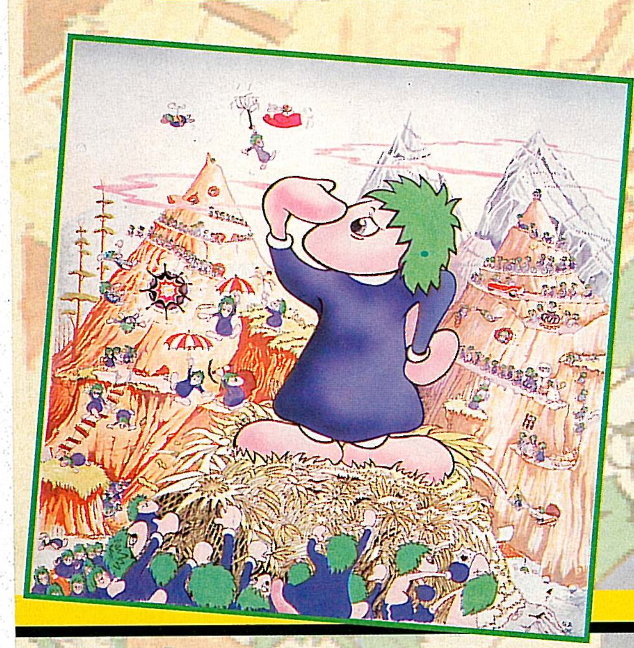


VERDES Y PORTATILES

A ver, ¿quién dijo que estos irreverentes seres no podían ser más pequeños? ¡No lo sabéis! bueno... pues si alguien lo dijo, se equivocó a tope porque nuestros pequeños amigos continuan su imparable invasión.





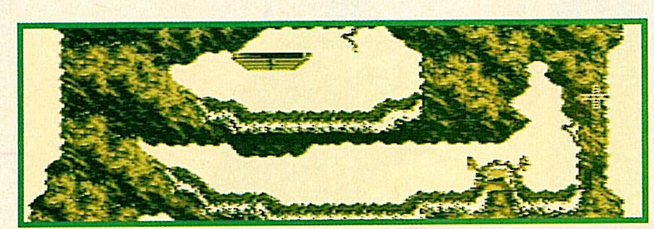


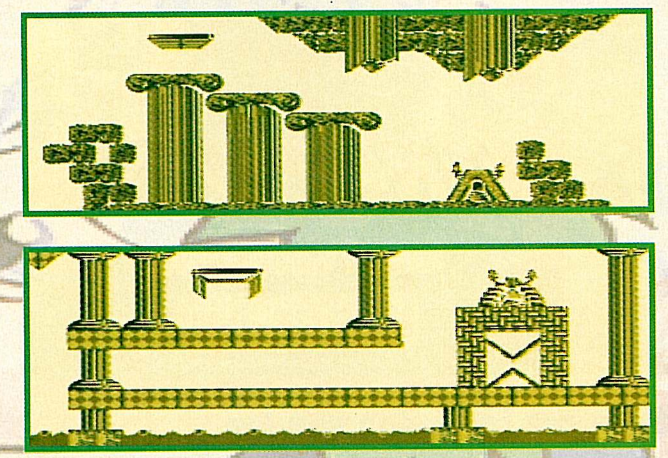
La viabilidad de los poderes de atracción que este juego entre sus cientos de seguidores, va ampliando claramante sus horizontes. Las máquinas que se precian y que ocupan lugares de prestigio en el mercado tienen incluídos en la recámara de sus mejores lanzamientos a estos minúsculos y divertidos "bichejos"y eso es un acierto.

VERSION GAME BOY

Funcionalidad es la palabra que describe en toda la proporción el desarrollo de un producto, como hemos dicho, archiconocido. Lemmings por aquí, lemmings por allí, como siempre van pululando tristemente por la pantalla esperando que les indiques que es lo que pueden hacer para encontrar la salida correcta. Siguen siendo tan simpáticos como tontitos.

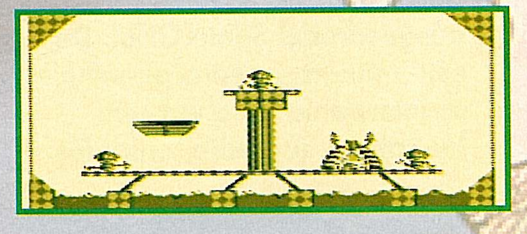
Utilizando los oficios que ellos conocen individualmente, podremos solventar sus penas enviándolos a un mundo tras otro hasta que localicen el camino correcto para salvar a la mayoría de ellos de un triste final que incomprensiblemente ellos se buscan. Así que tendremos que excavar, construir, picar, etc... esas opciones son las que

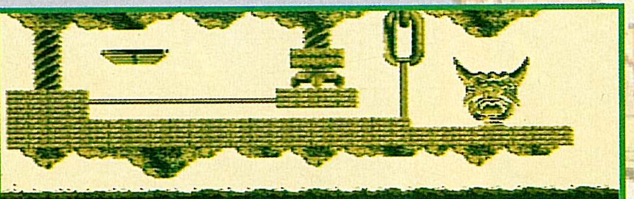


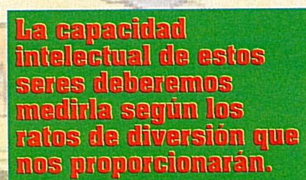


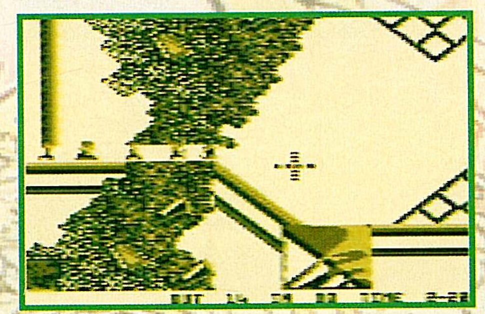
únicamente podremos utilizar como instrumentos de ayuda para llevarlos sanos y salvos a... ¿casa? Habrá que mantener una mente clara, un cerebro despejado, una sangre fría fuera de lo normal y una observación constante de la evolución de los lemmings en la pantalla, no vaya a ser que cuando pensemos que estamos salvando a un grupo, haya otro que se esté despeñando por ahí, sin que podamos hacer nada por salvarle.

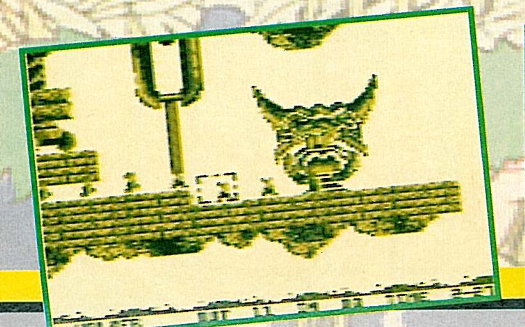
La supervivencia es el lema principal que deberás seguir para tener éxito con el juego. Si no puedes salvarlos a todos, intenta por los menos sacar del pozo a ése que has puesto a excavar y se te olvidó parar.

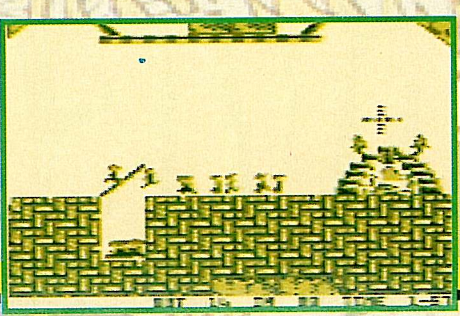


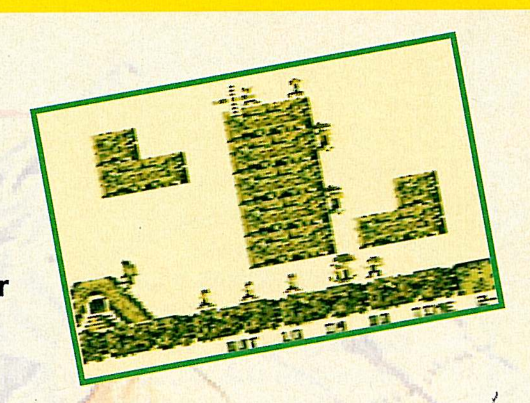












¡Cuidado! aquel del paragüas se está despeñando, ese otro se ha puesto a construir y se ha ido por la pantalla hacia arriba. Cuídamelos por favor a todos, que alguien que los aprecia mucho se encargó un buen día de desparramarlos por el universo "BOYante" acompañados de muy buena calidad gráfica y soniquetes divertidos. Hacerme caso.

Félix J. Físico Vara.





INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA



OK Pasarela:
INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: U.S. GOLD.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 10.
N. Jugadores: 1.

El Santo Grial y sus leyendas son los protagonistas de una aventura cinematográfica que irrumpe, cuatro años después, en las pantallas de Mega Drive... para hacernos vivr una aventura segura.

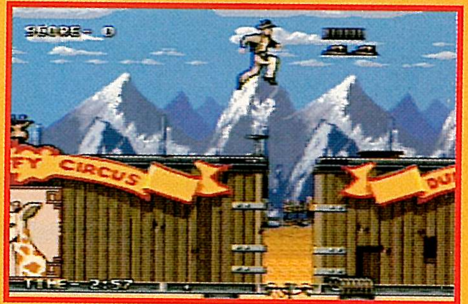
INDY Y SU PAPA...

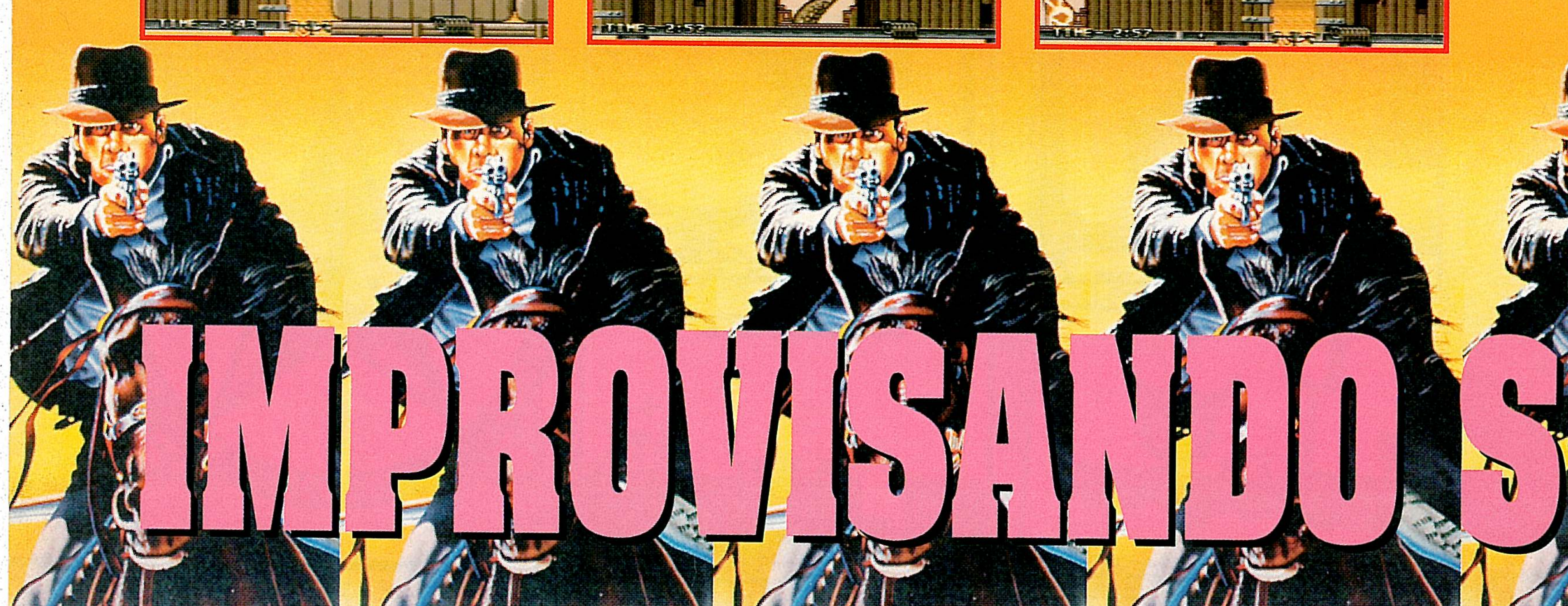
Los Nazis, esos malvados personajes de película que suelen estar contra los intereses de la humanidad y en consecuencia de Indy, han decidido poner manos a la obra para buscar el Santo Grial. Este objeto, que según cuenta una leyenda artúrica da la inmortalidad a quien bebe de él, es el objetivo principal de Hitler para poder beber de él y así hacerse con el control total del mundo.

Para la ocasión, los Nazis se han hecho con los servicios de un notorio estudioso del Santo Grial llamado Henry... Henry Jones, padre e instigador de la pasión por la arqueología de un tal Indiana... Indiana Jones.

Como era de esperar, Henry Jones desapareció y el siguiente nombre de la lista era Indiana para suplir las labores de búsqueda del Santo Grial. De esta manera nuestro personaje se interponía, a la vez que buscaba a su padre, entre los







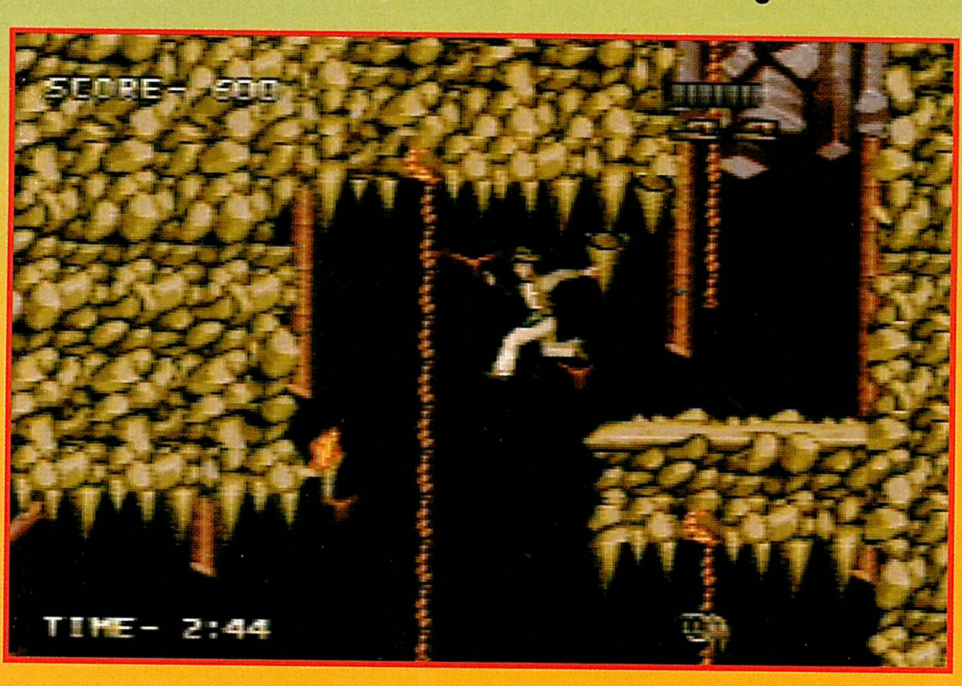
Nazis por la consecución de la copa sagrada.

REGENERADO

Si os acordáis de una versión para Master System de este juego, comprenderéis que la labor de regeneración y adaptación a las nuevas características de la máquina ha merecido la pena... y la espera.

"Indiana Jones..." es un juego arcade, de acción ilimitada que intenta revivir las hazañas del original, reconstruyendo todas y cada una de las secuencias de la película. La consecución de la Cruz del Coronado, la persecución sobre el tren del circo, las catacumbas de Venecia, el castillo en Austria y la fase final en la guarida del Santio Grial serán algunas de las fases que con mucho amor "Indianesco" tendremos que recorrer a base de salto y, por supuesto, latigazos.

Un detalle que puede llegar a desmoralizar y hacer perder enteros a la adicción del cartucho, es la enorme dificultad porque aunque no lo creáis en este jueguecito todo, hasta las















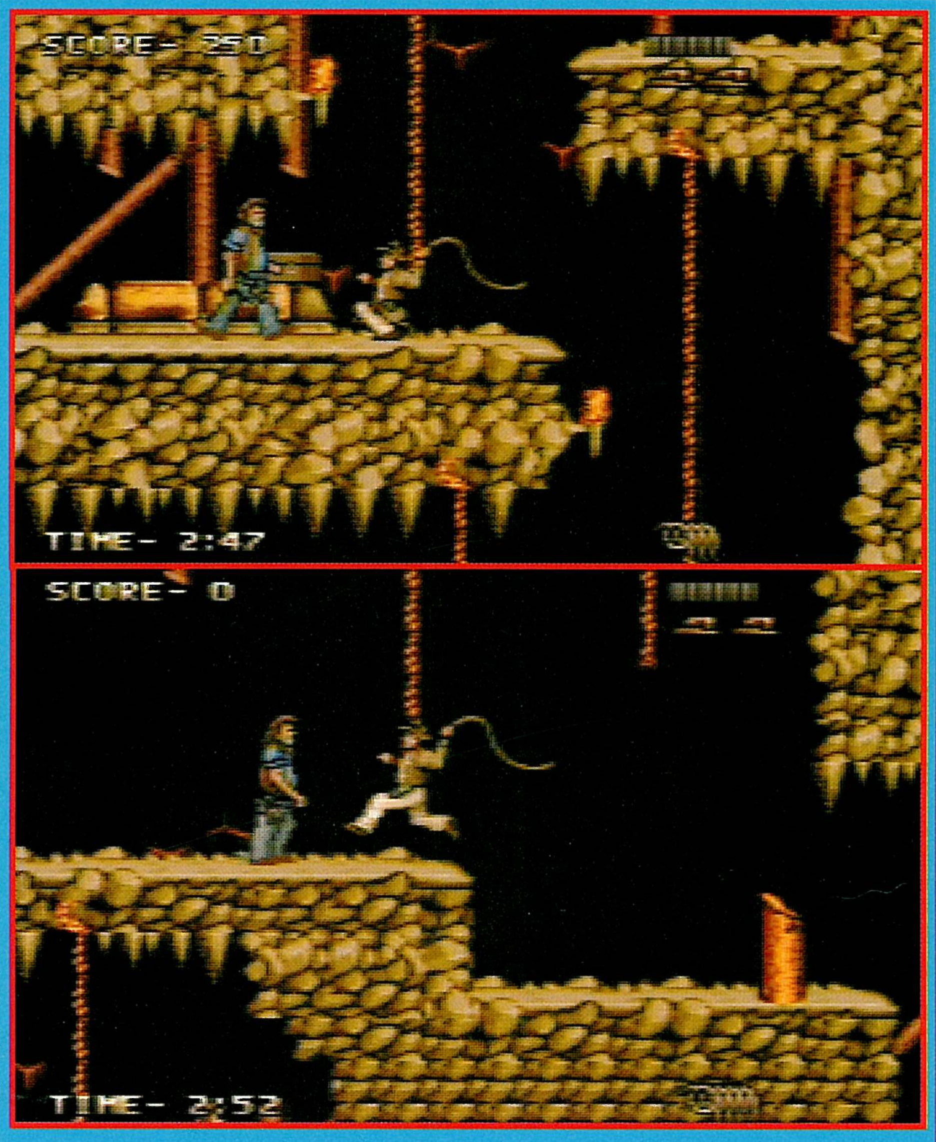
paredes, quitan energía a nuestro héroe. Salvado ese espinoso asunto, el juego se desarrolla por los cauces lógicos de tiempos en los que se debe completar cada nivel, o las barras de energía que raramente podremos reconstruir y sí mermar.

Los enemigos con los que nos encontraremos, perpetuos paladines de un mal cinematográfico, serán desde los maleantes que no quieren que nos hagamos con la Cruz hasta los Nazis más fanáticos y predispuestos a una lucha épica que tiene como fin la inmortalidad.

LATIGAZOS, CARRERAS Y ENERGIAS

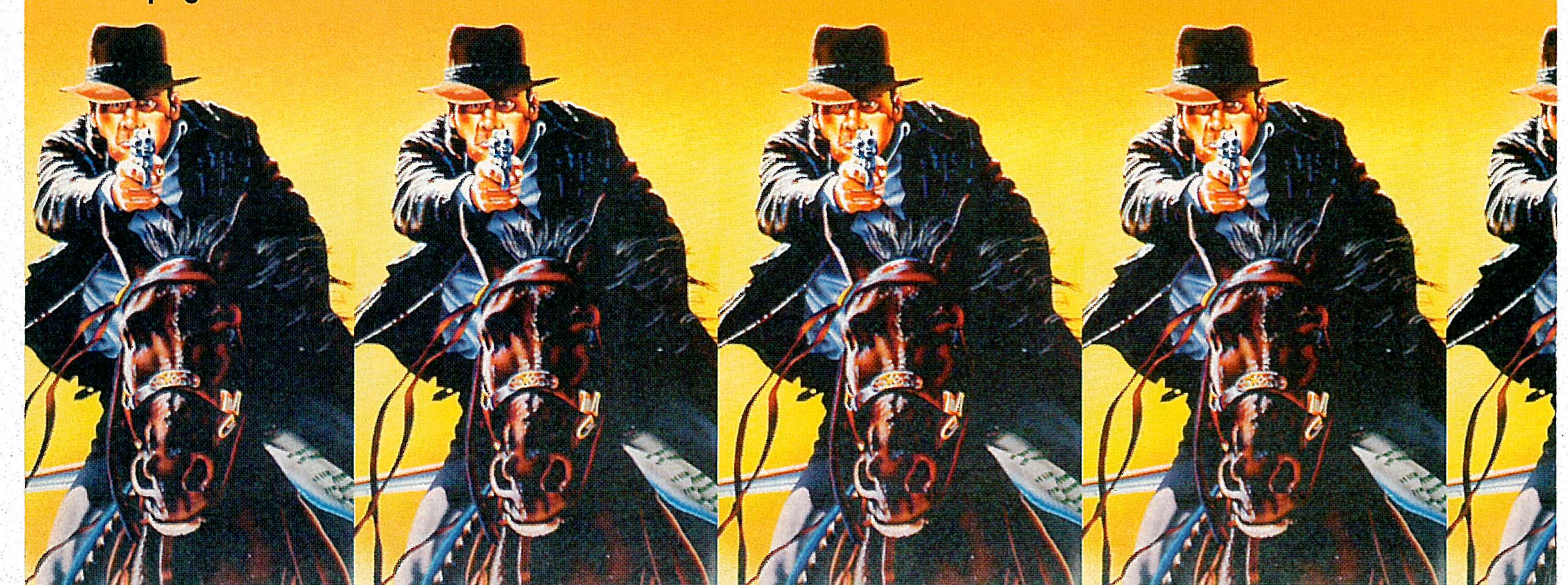
"Indiana Jones y la Ultima Cruzada", versión Mega Drive, es un juego tremendamente divertido que necesita de un cierto tiempo para ser controlado y en el que necesitaréis algo más que habilidad para pasar cada una de sus fases.

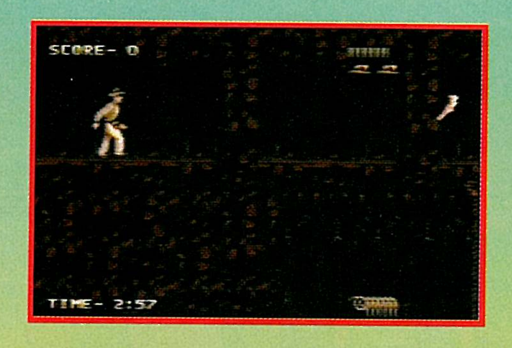
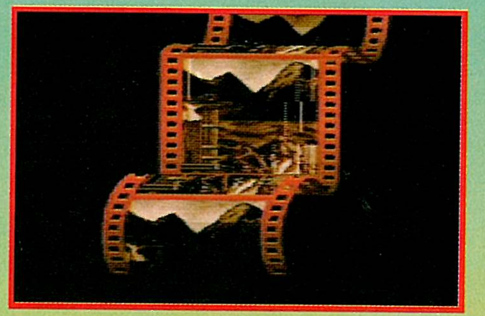
Por lo demás decir que en el juego han sido incluídos varios



LATIGAZOS A TODO RITMO

Una característica fundamental en la personalidad de Junior, léase Indiana Jones, es el uso/abuso del que suele hacer cuando pone en marcha su pequeño látigo de nombre (esto es una exclusiva) Modesto. Tendrá un número quasi-limitado que le arreglará las cosas, sin duda, en los momentos más difíciles.



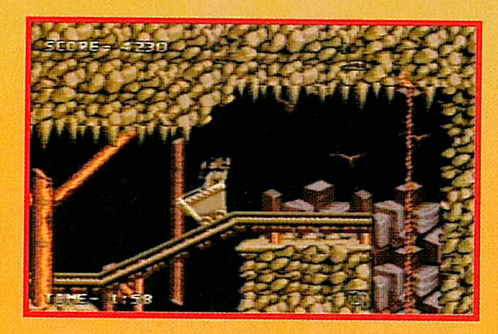


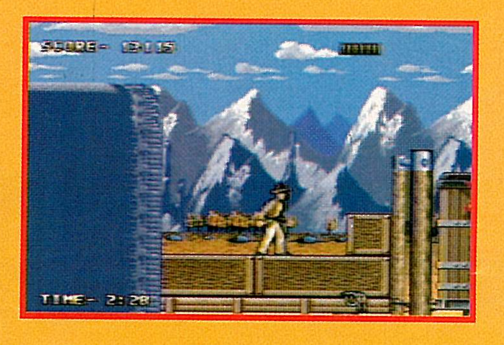


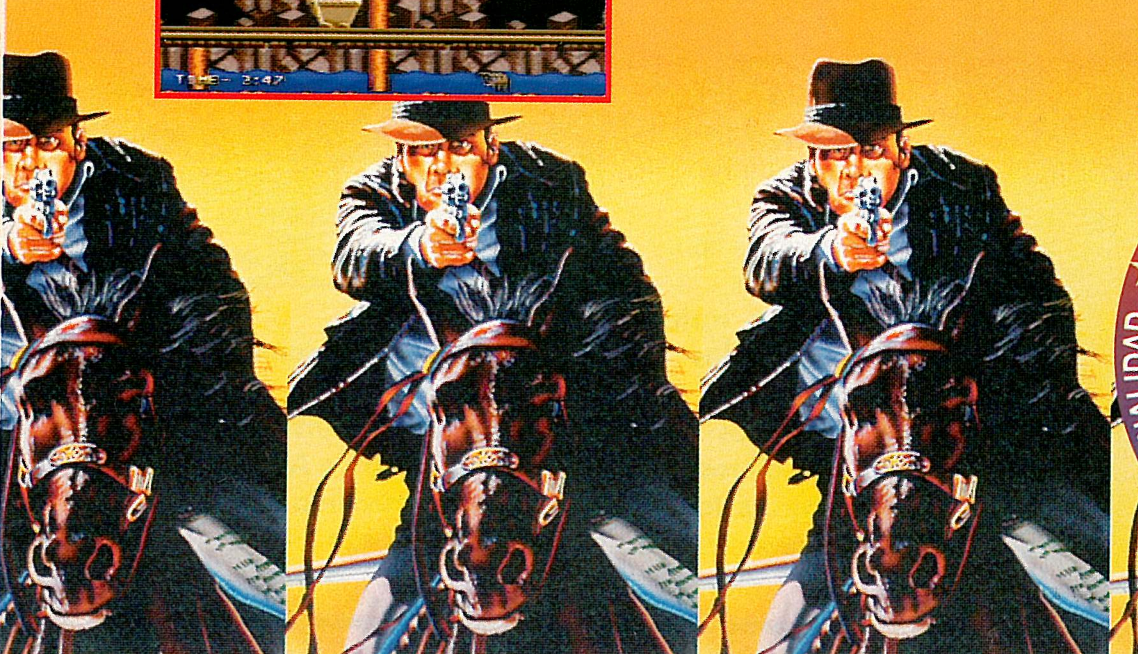
temas de la película del score de John Williams, que son de agradecer, y que nos hacen vivr de otra manera las aventura de los dos Jones en pos del derribo del Nazismo establecido.

Dedicado a forofos ectoplásmicos del látigo en ristre y maleducados integrales con graves problemas de medicación ultramarina. Que os divertáis.


I.M. "PREDATOR"








UNIVERSAL SOLDIER

OFICIAL Y CABALLERO

OK Pasarela: UNIVERSAL SOLDIER
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: ACCOLADE.
N. de jugadores: 1.

Eran dos hombres normales hasta que un experimento los convirtió en dos máquinas perfectas para la guerra. Dos mecanismos cibernéticos que decidieron rebelarse contra el orden



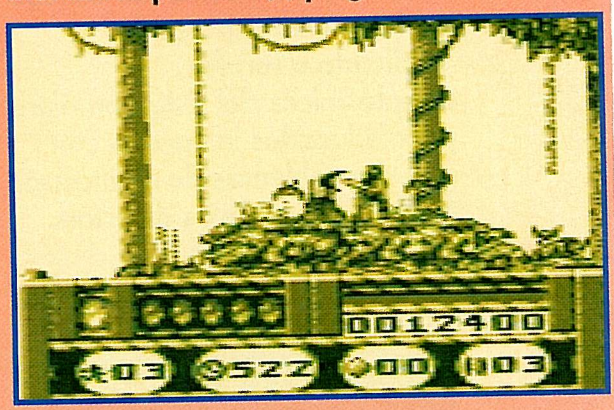
PERFECTOS E IMPLACABLES

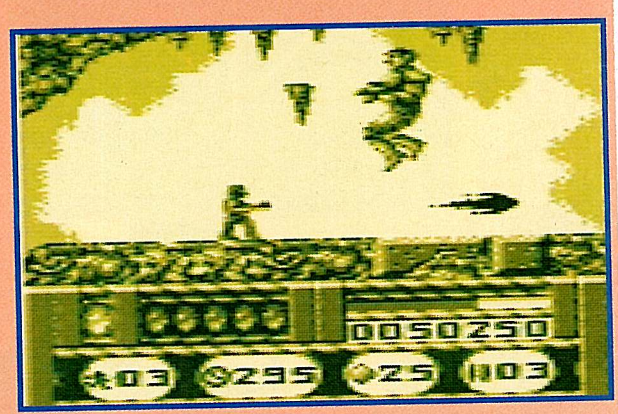
Sus cuerpos y mentes habían sufrido una mutación perfecta, un cambio que les permitía ser guerreros invulnerables. Dos seres cuyos únicos objetivos vendrían dados por las órdenes de sus superiores.
Ante tal situación, y hartos de ser manipulados, un día, decidieron rebelarse contra los que les habían transformado. Eran perfectos e implacables... casi invencibles.



ACCION A TODO RITMO

"Turri...", digo "Universal Soldier" es un juego de acción, que no duda en deleitarnos con acciones y secciones varias llenas de los típicos enemigos consoleros. Para esta nueva versión portátil y jugable de una película los señores realizadores han decidido seguir, buenamente, los patrones marcados por otro(s) juego de





dimensiones e intenciones parecidas.
Nos referimos a "Turrican", el legendario juego de Amiga, que parece haber revivido de alguna manera con este

cartucho de Game Boy. Pero lejos de referirnos a ellos despectivamente, como un fallo, las referencias antes dadas no hacen sino conferirle y asegurarle una calidad indiscutible.

Varias serán las zonas que podremos recorrer y que estarán notablemente pobladas de enemigos, todos ellos rebatibles con nuestras armas, ítems y abruptos accidentes

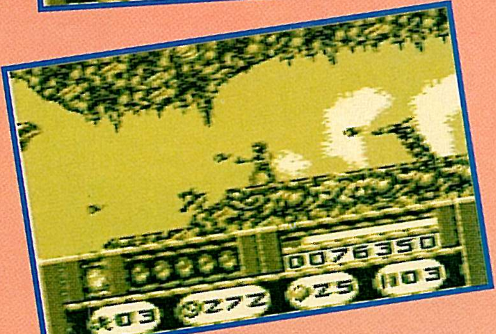
El juego es un continuo hacer y deshacer de acciones y enemigos que intentan acabar con nosotros.



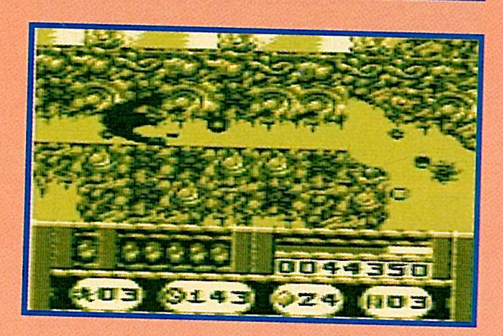


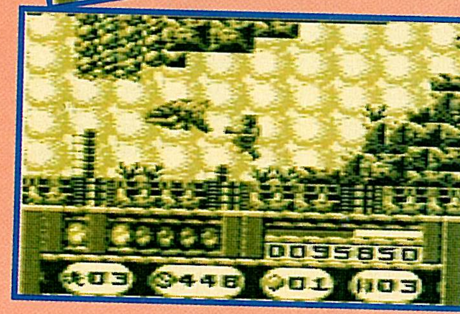












geográficos que minarán constantemente nuestras esperanzas de victoria.

"Universal Soldier" es un juego terroríficamente difícil en el que nuestro personaje va a disponer de una serie de armas totalmente destructivas y efectivas que en determinados momentos inundarán todos los pixels de la pantalla con explosiones e iones magnéticos negativos.

PARECIDO...

"Turri..." digo "Universal Soldier" es un gran juego que presume de tener buenos aspectos técnicos, bien llevados por obra y gracia de la portátil y que entretendrá a todo humano por la sencillez y fluidez de su acción, que te lleva poco a poco al enganche quasi-total.

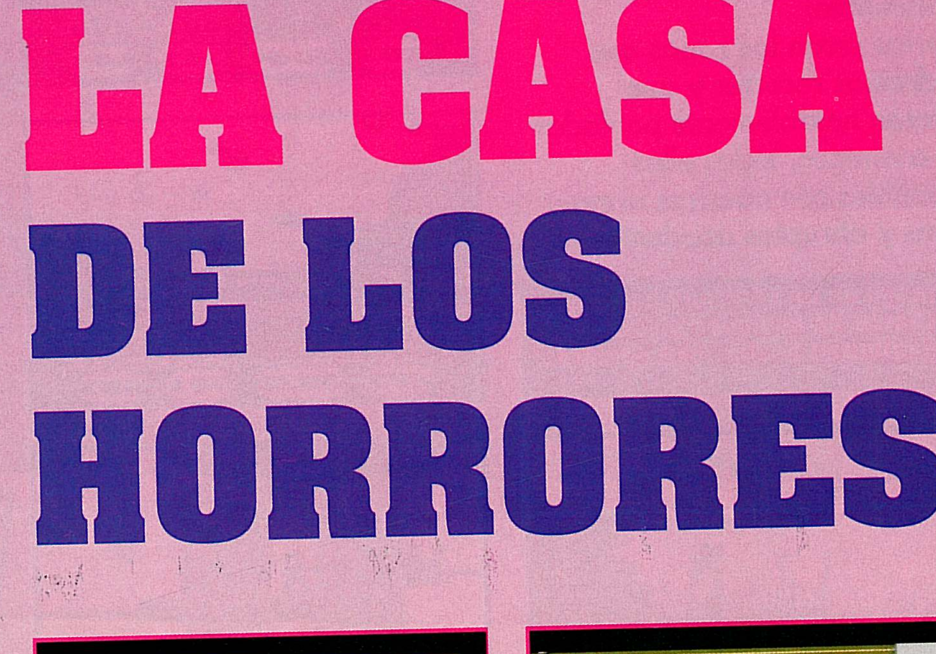
Gráficos nublados, con armas distinguibles y sonidos melancólicos son el broche de plata a una producción jugable y muy uniforme que no contiene fisuras y sí muchas referencias del original "Amiguero".

Bueno y jugable.

I.M. "PREDATOR"



MANIAC MANSION



OK Pasarela:
MANIAC MANSION
Consola: Nintendo.
Distribuidor:
LucasFilm Games.
Compañía: Spaco.
N. de jugadores: 1.



Desde hace años, es sabido por todos que en la mansión de la colina están sucediendo cosas extrañas. Nunca nadie se interesó, hasta que una joven animadora, Sandy, desapareció en sus cercanías...





UNA CASA ENCANTADA

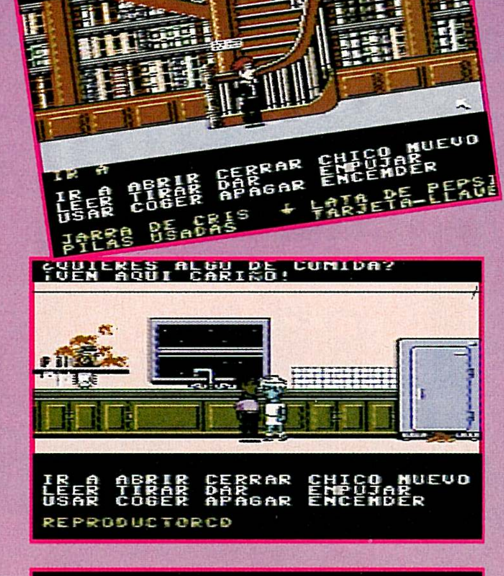
Efectivamente, desde que hace más de veinte años cayera un meteorito en la puerta de la mansión del Dr. Fred, la ciudad no ha sido la misma. Allí sucedían cosas extrañas, se oían explosiones de vez en cuando y unas deformes figuras hicieron pensar en la existencia de monstruos.

Pero nadie hasta hoy se había preocupado de investigar nada. Hasta que una joven, de nombre Sandy, desapareció en las cercanías. A partir de ahí, su novio, llamado Dave, cogió la batuta de la situación y acompañado por dos amigos más decidieron internarse en la casa.





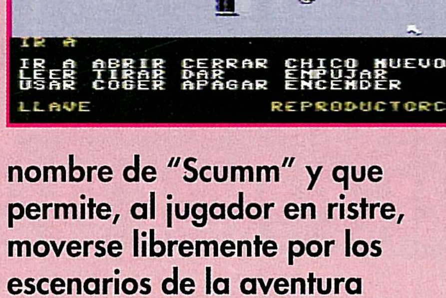












La aventura gráfica se desarrolla mediante la situación del puntero que aparece en la pantalla sobre las opciones marcadas. Esta posibilidad, utilizada sobremanera en el mundo del PC, nos permitirá hacer múltiples funciones y un montón de acciones que sería muy complicado realizar de otro modo diferente.

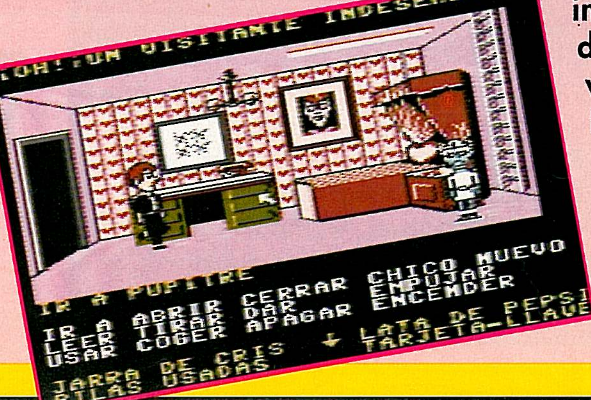
Maniac Mansion les esperaba con los brazos abiertos...

RON GILBERT. Este nombre, que a muchos no os dirá nada, es la mente privilegiada que en su día ideó y concibió este juego para PC, ese ordenador jugable tan potente y bonito.

Tras aquella primera incursión, que tuvo notable éxito y que había contado con el precedente de "Into the Labirynth" para Commodore 64 hace algunos años, se realizaron numerosas aventuras que utilizaban un sistema de juego conocido bajo el nombre de "Scumm" y que permite, al jugador en ristre, moverse libremente por los escenarios de la aventura mediante la utilización de una serie de verbos y objetos que son detectados por nuestro puntero en pantalla.

Este tipo de aventuras, de gran éxito entre los usuarios de PC tuvo una serie de "secuelas" con "The Secret of Monkey Island", primera y segunda parte, "Indiana Jones y la Ultima Cruzada", "Loom" e "Indiana Jones and the Fate of Atlantis".

De todas maneras, es importante decir que algunos de esos títulos serán versionados para Mega Drive, concretamente para





Cuando se inicia la investigación de los hechos acontecidos, nadie puede saber a ciencia cierta que es lo que nos espera



GRABANDO SIN PARAR

A modo de facilidad contenida, y como ya ocurriera en las versiones para ordenador, "Maniac Mansion" te permite grabar la partida para que la recuperes cuando quieras y puedas, por fín, ver ese programa de radio que tanto te gusta y siempre molesta.



Mega-Cd, como es el caso de "The Secret of Monkey Island".

UNA AVENTURA REDONDA

En "Maniac Mansion" desempeñamos varios papeles. Para empezar, diremos que al comienzo del juego hay que elegir a los dos compañeros que protagonizarán la aventura junto con Dave, el novio de la secuestrada Sandy.

Una vez elegido los personajes nos introduciremos en la mansión, donde nos esperan una serie de enigmas que tendremos que resolver inteligentemente mediante la







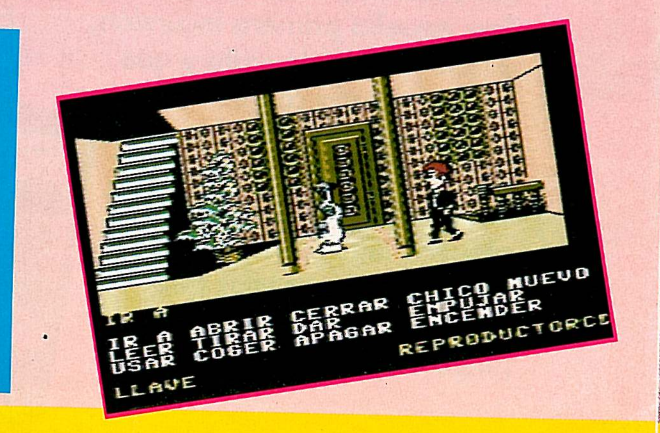


Una de las opciones que el juego nos presenta, es la variedad de papeles que podremos desempeñar dentro de la misma aventura.

ELIGIENDO PARA VARIAR

Al comenzar a jugar tendremos que elegir a los dos amigos que acompañarán a Dave en su cruzada contra la familia del Dr. Fred. Para ello tendrás que tener en cuenta sus habilidades ya que dependiendo de tu elección el resultado final será distinto. Variedad sin duda, emoción... qué decir.





utilización de todos los objetos que adornan o se esconden en la casa.

Este aspecto es fundamental y no creo que consigamos avanzar mucho si nos limitamos a mirar el paisaje y no a examinar todas y cada una de las estancias, muebles, cajones y jarrones... o derivados a los que tendremos acceso a lo largo del juego.

Tampoco tendremos que olvidarnos de los estrafalarios habitantes de la casa, que de vez en cuando, y a modo de acciones paralelas, pulularán por la mansión con el peligro que para nuestra integridad física eso supone.











La cantidad de personajes enemigos con los que nos tendremos que enfrentar en el interior de la casa, pondrán en peligro nuestra integridad.

¿DIVERTIDO?

"Maniac Mansion" puede presumir de ser la primera incursión seria de la factoría aventurera de Lucasfilm en el mundo de las consolas. Una incursión que ha sido agraciada con una traducción perfecta, en español, y que permite al jugador "hispánico" disfrutar a tope con la historia.

La aventura gráfica, a buen seguro que será un género que se impondrá poco a poco en el universo consolero. El método es harto fácil de manejar y nos va a permitir entablar un diálogo continuado en el juego, de tal manera que nos convirtamos en los verdaderos protagonistas de la historia.

Problablemente, la "ochobitera" de Nintendo siente un precedente que seguirán el resto de las compañías englobadas en este múltiple campo de acción.

"Maniac Mansion" es, para terminar, un cartucho recomendable a todo ser humano, experto o novato en estas lides, conocedor o desconocedor de este tipo de juegos. Probad a jugar y os puedo asegurar que no lo soltaréis nunca porque tened en cuenta que "Maniac Mansion" posee tantos finales como combinaciones de personajes... dicho está.

I.M. "PREDATOR"







OK Pasarela:
LEMMINGS
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Psygnosis.
N. de jugadores: 1.
Vidas: Las de ellos.
Niveles: 200

QUE VIENEN, QUE VIENEN.

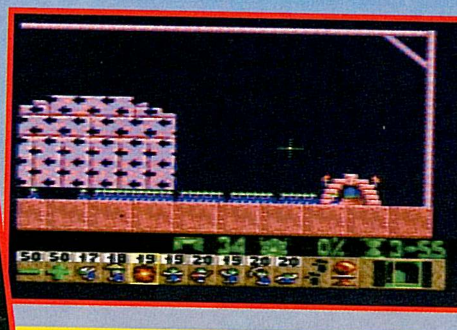
Ahí vienen los lemmings, como si fueran los reyes magos, a traernos un montón de ... problemas, cerebralmente hablando, neurónicamente pensando y divertidamente jugando. La saga de pelo verde se reproduce como las setas en otoño... o... ¿era en primavera?

Abreviadamente, podríamos decir que un lemming no hace aventura pero ayuda al compañero. Sus características generales son diametralmente opuestas a las de los héroes y personajes de leyenda de otros cartuchos más o menos conocidos.
Sólo tienen una cosa en común: la tontería adquirida tras varios años de duros entrenamientos en su país de orígen, ¡vaya usted a saber cuál es!

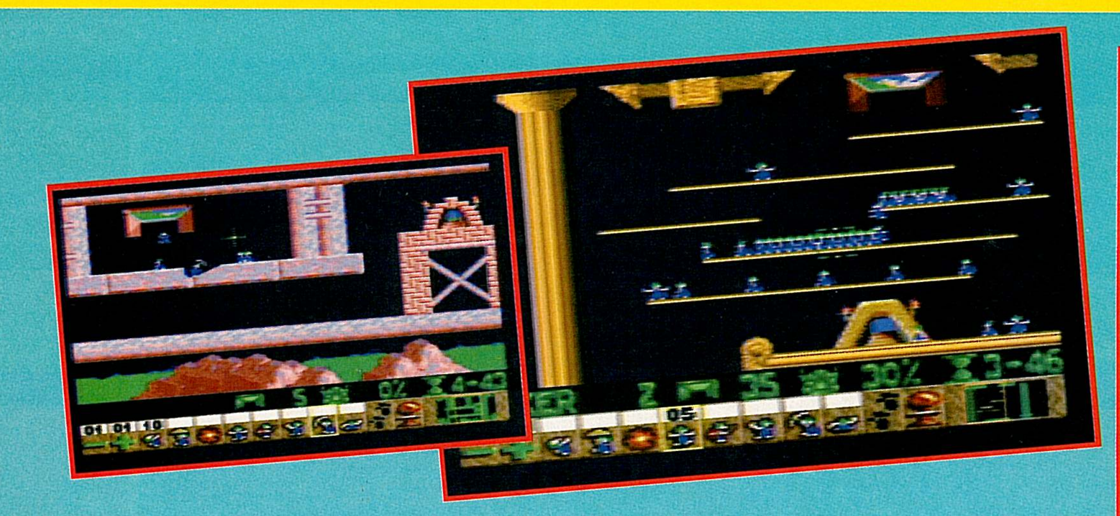
PANTALLAS A DESTAJO

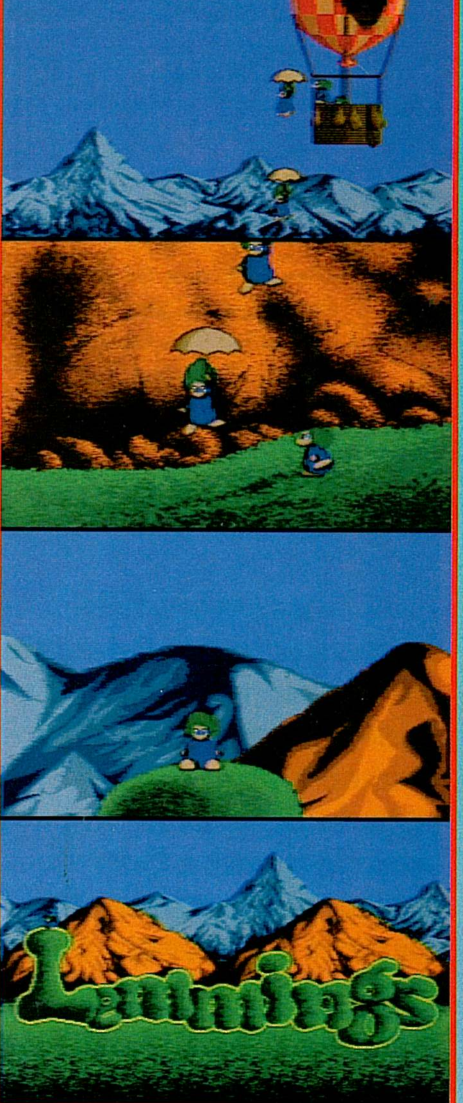
Los objetivos no son nada fáciles aunque en un principio así te lo parezcan. El primer nivel lo pasarás francamente fácil si utilizas tres cosas necesarias. Por una parte, la habilidad natural de uno de estos entes de aspecto verdoso, por otro lado tu innegable dominio del pad de control y finalmente, el estiramiento que deberás aplicar a tu ya extendida paciencia. Vale, tío, ya has culminado la primera pantalla sin mayores problemas, pero si te crees que por eso eres alguien, espera a ver las 199 siguientes que están aguardándote.
Si hay un mundo complicado, ése es el de los lemmings. Ya lo comprobarás, paciencia. Cada paso que quieras dar deberá ir precedido de la correspondiente asignación de trabajo para un lemming o varios en concreto. De su buen hacer dependerá que la mayoría de sus









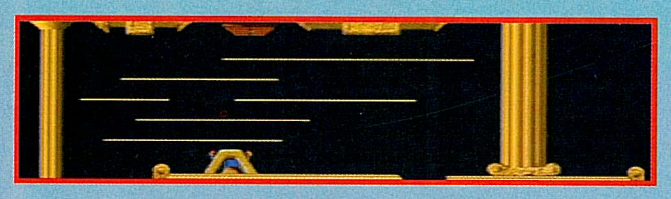


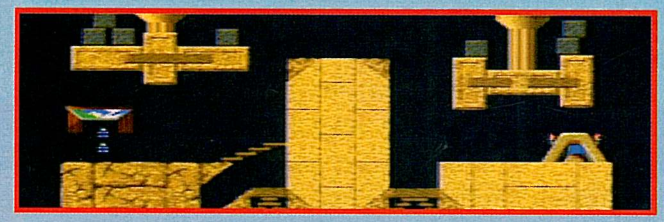
.. Psst, Psst!

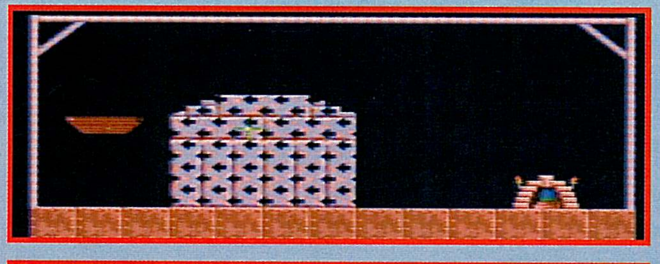
compañeros salven el pellejo. Ahora, el problema a resolver será conseguir que la banda completa de "verde-peludos" muchachos alcancen el objetivo en un tiempo aceptable y no empiecen a dar vueltas por ahí sin razón ni sentido.

Las labores de andar por casa que realizan nuestros amigos han de ser aprovechadas al máximo durante el juego y, pobre del que no siga está norma :

NO DEJES QUE NINGUN LEMMING SE TE DESBOQUE POR DONDE LE VENGA EN GANA. No me hagas caso y verás lo que sucede.









GRAFICOS AL PODER

La versión de la "mayor" de la familia, muestra que, efectivamente, cada vez más los gráficos van al poder. No es que se olvide ni mucho menos el agradable soniquete o la pertinente melodía, pero está claro que lo visual es lo primero que se presta a estudio. Una cosa es real, estos lemmings cada vez son más perfectos y me divierten más y mejor. ¿Quién me lleva la contraria?

Alicia Pinillos





OUT RUN EUROPA

LA CARRERA DEL SIGLO

OK Pasarela:
OUT RUN EUROPA
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: U.S. Gold.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 5

La carrera más apasionante del momento está a punto de comenzar para tu Game Gear. Los coches y motos más potentes que la ingeniería automovilística creó nunca, están calentando motores a la espera de que pongas tus manos en el volante. ¿Serás capaz de conducir a través de Europa sin sufrir percances?







Si quieres un verdadero desafío para tu sangre fría, te aseguramos que lo encontrarás a bordo de los diferentes vehículos que puedes manejar en «Out run Europa».

VARIOS SENTIDOS

Deberás de conseguir dar un doble valor a esta aventura. Por una parte, podrás recorrer Europa, atravesando los países principales. Inglaterra, Francia, España, Italia, Austria y Alemania ponen las carreteras, tú las ganas y el valor suficiente para ganar en cada nivel. Te esperan trazados increíblemente difíciles como los de Londres, Dover, Calais, Paris, Madrid, Barcelona, Roma, Berlín, etc...

Por otro lado, sentirás la inolvidable experiencia de pilotar una moto, un jet ski, un Porsche, una lancha rápida y finalmente un Ferrari, ejemplo claro de la velocidad de vértigo a la que se desarrolla está peligrosa prueba.

Desgraciadamente, cada vehículo cuenta con un límite impuesto de velocidad y manejabilidad que irá mejorando a medida que consigamos avanzar en el juego.

ENEMIGOS VARIOS

Los elementos negativos, como en todo juego que se precie, aparecen en formas variadas y malicia a mogollón. Tendrás que eludir a motoristas que te patearan mientras circulas con la intención de lanzarte a la cuneta a la más mínima. La policía, cumpliendo un deber un tanto extraño, te detendrá si no eres capaz de adelantarlos rápidamente y perderlos de vista.

También existen vehículos de diferentes marcas, europeas, claro está, que cumplen

funciones de retrasar tu avance en cada nivel del circuito que se te ha preparado. De todos ellos, los más peligrosos y duros son los "minis", los cadillacs y los helicópteros que

EL TIEMPO

Un consejo práctico es que observéis con atención el tiempo y os apliquéis en finalizar los niveles antes de que se extinga o perderéis irremisiblemente la















LA CARRERA SE DESARROLLA EN CARRETERAS DE CIUDADES EUROPEAS CON RENOMBRE



te dispararán sobre la propia carretera.

No te preocupes demasiado, tu vehículo es una auténtica maravilla de la técnica y puede ir recogiendo objetos que te servirán para soportar estoicamente cada uno de los ataques que te inflinjan. Puedes hacerte con el escudo y sobrevivir a tremendos choques, llenar tu depósito de munición por si llegara el caso de disparar a diestro y siniestro o capturar tantos turbos como te sea posible para alcanzar velocidades que ni tú mismo podías imaginar.

partida. Otro consejo, usar el turbo para pasar a los coches de policía y ganar tiempo si éste se va acabando.

Si queriáis alucinar un poquito por esas carreteras de Dios, ha llegado el momento de que os subáis a un juego que ya habréis disfrutado, supongo, en todo tipo de invenciones maquineras. La calidad gráfica y el sonido son casi fieles a la versión original y estamos convencidos que una vez que le cojáis el gusto a cada curva o recta, tardaréis en bajaros del coche. ¿A que sí?

F.J. "Comet Tronner".



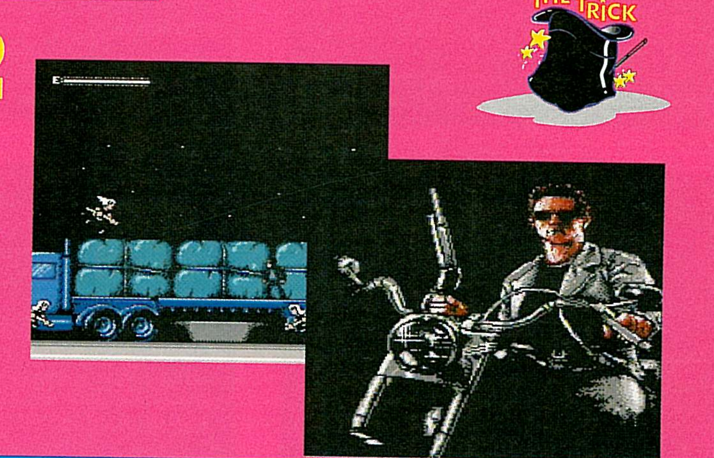
VALORACION	
JUGABILIDAD	90
MOVIMIENTOS	89
ORIGINALIDAD	89
GRAFICOS	89
SONIDO	85
Total	88

A veces hasta yo mismo utilizo esta sección para lograr avanzar un poco más y enseñaros los más profundos entresijos de cada videojuego. Hoy era un buen día para agradeceros profundamente la labor que realizáis secretamente para ésta vuestra revista semanal. ¿Qué sería de nosotros sin vuestra diaria ayuda para esta sección de trucos? Pues que aún estaríamos en la misma pantalla intentando pasar...

NINTENDO

TERMINATOR 2

THE TRICK

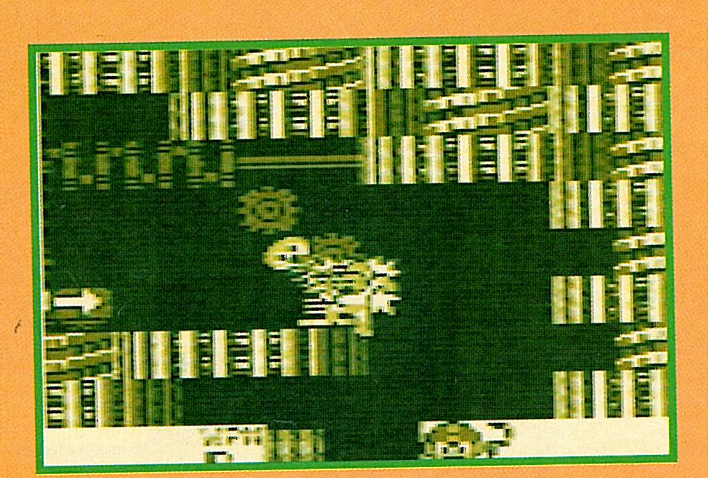


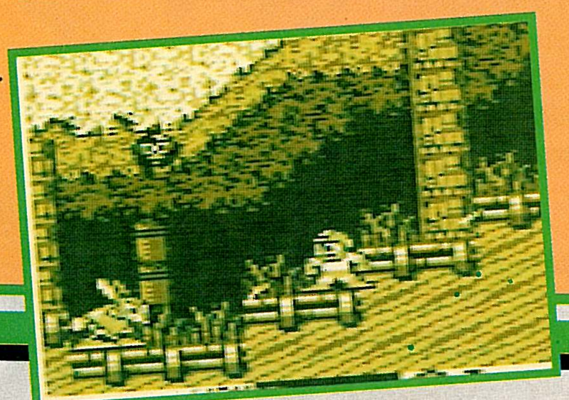
Si te las estás viendo negras para pasar el nivel 1 y seguir disfrutando del juego, Dani Plans Charneca de Sallent (Barcelona) te da el código para que dejes de tener problemas con las balizas. Con 41523, ya estás en el nivel 2, pero ¡ojo! que aún debes derrotar a un robot.

GAME BOY

MEGAMAN

THE TRICK

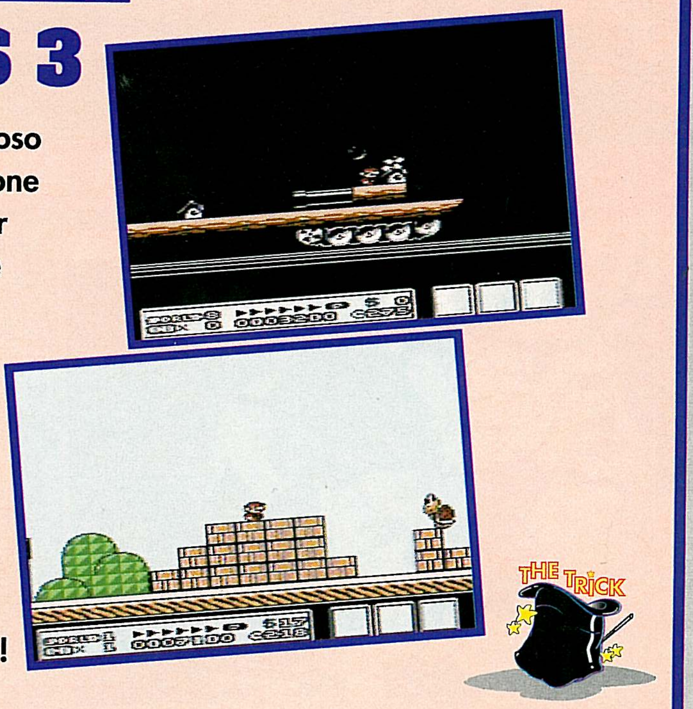




Había una vez un hombrecillo famoso como el sólo que atendía al nombre de Megaman. Un buen día se atasco en algún nivel perdido de por ahí y nunca más pudo continuar su aventura.
Bien, pues Alberto Serrano López de Madrid no quiere, con buen criterio por cierto, que esto siga sucediendo con vuestro amigo Megaman, así que se puso manos a la obra y adivinó estos passwords para avanzar.
ICEMAN: A2,A4,B3,D1,D2.
FIREMAN: A1,B4,C1,D2,D4.
CUTMAN: A2,A3,C1,D2,D3.
DR WILLY´S: A2,A3,B4,C2,C3.

NINTENDO

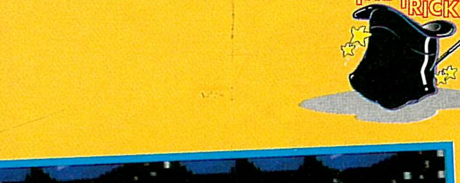
SUPER MARIO BROS 3



Hay muchas maneras de avanzar en este super exitoso juego de Nintendo. Una de ellas es la que nos propone un amigo al que no podemos identificar por no tener remite en su carta. No obstante, como seguro que te reconoces, dede aquí te enviamos un saludo y te recordamos que nos des tus datos.
Bien, en la fortaleza del mundo uno, cuando os encontréis ya cerca de la puerta de salida, no entréis. Correr hacia el lado contrario con el mapache y volar primero hacia arriba, luego hacia la derecha. Aguantar volando con la ayuda del mando de control y seguir por la derecha hasta el final. ¡Anda, pero si es un silbato!¡Qué buena suerte!

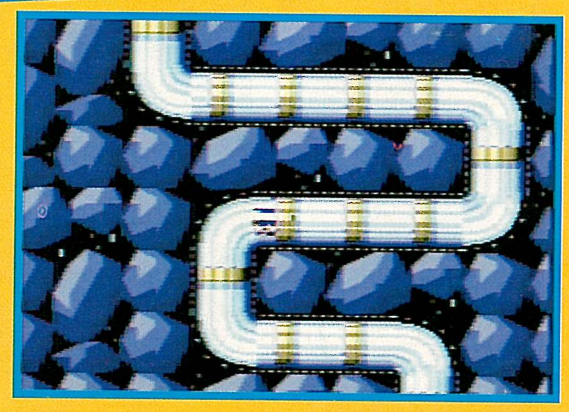
GAME GEAR

SONIC 2





Una de las mayores ilusiones de los seguidores de la "Sonicmanía" es seguir esta sección para lograr conocer a fondo cada una de las peripecias del héroe de la Japonesa Sega. Esta vez le toca el turno a la Game Gear de nuestras íngles, entretelas y amores.
La deferencia la ha tenido un superconsolero amigo que reside en la localidad de Lepe, sin chistes por favor. El mencionado Luis Miguel Díaz Orta de Lepe (Huelva) se encontró frente al segundo monstruo del puente más largo y lo consiguió "matar" lanzándose rodando hacia él. En esa forma el citado bicho no te disponsará, lo cual te da la oportunidad de que acabes con el sin mayores problemas. ¡Gracias Lepe!



Pero mira como pintan, los amigos de las consolas, pero mira como... ¿qué? ¡Ah! que ya no es navidad. Perdón y reperdón, me había puesto tan loco de contento con los últimos dibujos recibidos, que había pensado celebrarlo con un alegre villancico, en fin, a ver si se me ocurre un rap y os lo canto... a media voz, por supuesto.

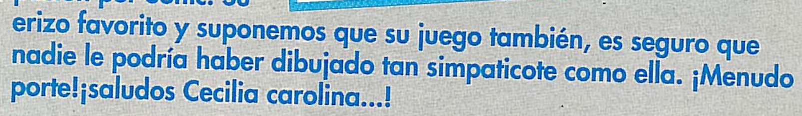
SOLO PARA ARTISTAS

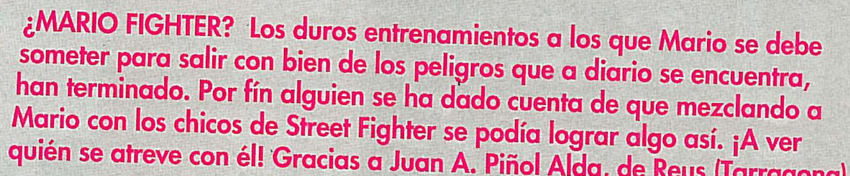


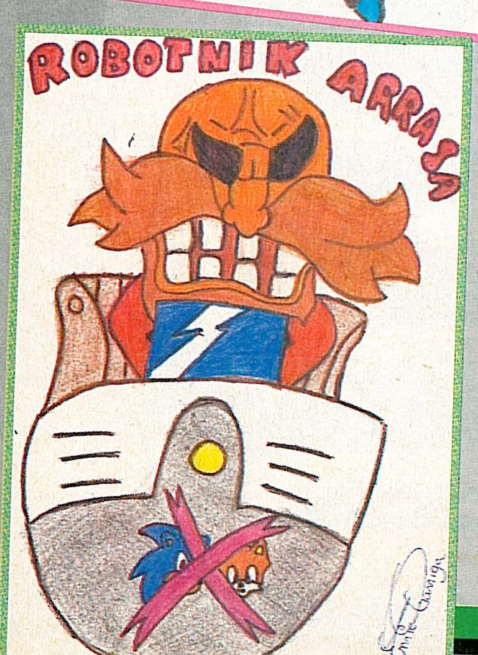
ALGO TRAVIESO. Esta viñeta tan particular nos la envía un colega de Granollers (Barcelona), cuyo nombre es Antonio mancilla Rojo y de profesión "pintorrejeador" oficial de personajes consoleros. Traviesillo...



SIMPATICOTE SONIC Cecilia Carolina Rabughini, residente en Madrid, siente verdadera pasión por Sonic. Su


erizo favorito y suponemos que su juego también, es seguro que nadie le podría haber dibujado tan simpaticote como ella. ¡Menudo porte!¡saludos Cecilia carolina...!


¿MARIO FIGHTER? Los duros entrenamientos a los que Mario se debe someter para salir con bien de los peligros que a diario se encuentra, han terminado. Por fin alguien se ha dado cuenta de que mezclando a Mario con los chicos de Street Fighter se podía lograr algo así. ¡A ver quién se atreve con él! Gracias a Juan A. Piñol Alda, de Reus (Tarragona)



¡VAYA CARA! No, hombre no. No queremos decir que Ennic Garriga Sánchez tenga mucho rostro por habre enviado este dibujo desde Barcelona. Nos referimos a la cara de malo que ha puesto en el dibujo, ¡cualquiera se opone a lo que el Dr. Robotnik ordene y mande!.


TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO
OK PC
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC
¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!
OK PC revista de videojuegos de PC Año I • Nº 3 • 1992
600 ptas.
Incluye disco de 3 1/2"
PASALO EN GRANDE
ECTS
La Feria Europea del Videojuego
Ultima Underworld
The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
Todos los trucos
KING QUEST V, HOOK y más
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
OK PC Año 1 • Nº 1 • 1992
600 ptas.
TRUCOS DE:
DARKSEED
ELVIRA II
STAR TREK
EPIC Y EL SENSACIONAL LARRY V
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
¡LLEGA LA AVENTURA MAS ESPERADA DEL AÑO
¿DONDE ESTA
OK PC revista de videojuegos de PC • Nº 2 • 1992
600 ptas.
INCLUYE DISCO DE 5 1/4"
MAS PAGINAS, MAS INFORMACION, NUEVO TAMAÑO
Guy Spy and the Crystals of Armageddon
¡Conviértete en un espía!
JUEGA CON NUESTRA SUPER DEMO DEL RISKY WOODS
CONOCE LOS SECRETOS DE:
Monkey Island II
Epic y Cruise for a corpse
Y DIVIERTETE CON:
Wing Commander II
Eternam
Sim Ant
y muchos más
Hook
OK PC revista de videojuegos de PC Año I • Nº 4 • 1992
Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
Como llegar al final del Ishar y Heart of China
ASHES OF EMPIRE
Real como la vida misma
Sensacional poster de regalo: TRACY, LA CHICA DEL ETERNAM


VEN AL MOGOLLON
BATTLETOADS
TRADEWEST
¡ES LA GUERRA!
"BATTLE TOADS"
LLEGA A LA NINTENDO.
Está arrasando. Está batiendo records.
Es el videojuego de moda en todo el mundo.
Y ahora se apunta al mogollón.
¿Y tú a qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES
Official Nintendo Seal of Quality
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45